# *Présentation Général*

***CHAPITRE 1***

### Présentation du lieu de stage

### Présentation du Projet

***CHAPITRE 2***

# *METHODOLOGIE DE DEVELOPPEMENT*

### Pourquoi utiliser une méthode

### II.1 Analyse

### II.2 Conception

II.3 Implémentation

III. Classification des méthodes

III.1 Les méthodes cartésiennes ou fonctionnelles

III.2 Les méthodes objet

III.3 Les méthodes agiles

III.4 Les méthodes systémiques

IV. Choix d’une méthode d’analyse et de conception

IV.1 Les critères de choix de la méthodologie de développement

Modele en cascade

CHAPITRE 3 : Analyse eT spécification des besoins

I. Présentation du langage UML

I.1 Les différents diagrammes d’UML:

I.2 Les diagrammes utilisés

II. Cahier de charge

II.1 Acteurs et interventions

II.2 Besoins fonctionnels

II.3 Besoins non fonctionnels

III. Cas d’utilisation

IV. Diagrammes de séquences

V. Diagramme de classe

VI. Fiches textuelles

CHAPITRE 4 : ELEMENTS DE CONCEPTION DE LA SOLUTION

I. Outils et technologies

I.1 Langages de programmation

I.2 Outils de développement

II. Le modèle de développement : Le modèle MVC

II.1 Le modèle

II. 2 La vue

II.3 Le contrôleur

II.4 Comment ça marche :

II.4 Avantages et inconvénients:

Présentation de la solution

CHAPITRE 5 : CONCLUSION

CHAPITRE 6 : WEBOGRAPHIE

II.4 Avantages et inconvénients:

Présentation de la solution

CHAPITRE 5 : CONCLUSION

CHAPITRE 6 : WEBOGRAPHIE